Liberamente tratto da “*verbatim*” circa i campionati di Super Eroi e Super Eroine. A cura di Vìxykatt (revisione bozze di Vì).

Votanti : tutti i 7 Soci Fondatori.
Vì — Tarcìsio Astronnàrdi — ‘Vì’.
Q' — Ermenegìsto Sarchiavizzàni — ‘Tòtoro’.
Q" — Arielle Heulengale — ‘Vixykatt’.
Zeta' — Lenore Grace Föwlinger — ‘Dæmonya’.
Zeta" — Pasquale Funo–Heinz — ‘Citicispo’.
Pàncer — Romèsto Trincagliùto — ‘Doréamon’.
¿♠ — ??? — ‘Riddler’.

Nel seguito del testo, le sei Branche della PluriLogia verranno referenziate con brevi lettere tra parentesi graffe, come segue :

{A} Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani.

{B’ e B”} La Terza Guerra Interrogativa (prequel) ed Il Contrattacco Interrogativo (sequel).

{C’ e C”} G.E.G di Napoli (prequel e sequel).

{D} I Venti del Giravàgo.

{E} Rocca di Stella.

{F} La Parola Sepolta.

Super Eroi ed Anti Eroi.

Sono stati discussi i confronti, talvolta collettivi talaltra a coppie o a sottogruppi, stilando bozze con parametri numerici tipici delle simulazioni dei Giochi di Ruolo, i seguenti candidati finalisti (in parentesi eventuali soprannomi, e la rispettiva Branca di afferenza) :

1) Tar Mc O’Breen (“Tempesta”, {A}).
2) Thomas Gordon Brian McIntyre (Drakònnacht, {B’ e B”})
3) Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago–specchio, {B”})
4) Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G. di Napoli, {C’ e C”})
5) Dak Waadyax (WarLord, {C’})
6) Lord Maestro Takezuja ({C’})
7) Donovan Fergus Wallace (Mòrgoth) / Ebenérezeth (rispett. {C’ e C”})
8) Lord Grèjverntoke (Duca ArciDiacono Vampiro, {C”})
9) Lord Drégorend (VàmpLord di VàmpLord di VàmpGard, {C”})
10) Jink Ljngvaar (Battista Hochàim, {E})
11) Kaern Yoght Lord Haakvarne ({E})
12) Àthenor Ghèmmon Krommness (Mastro di Gatto, {E}))
13) Varel Kaijnark (Vnýdzyr, {D})
14) Lord Tryrnàrev (il Pastore di Eserciti, {D})
15) Démetar Dragomir ({D})
16) Ràdovan Chèsnokov (Presidente, {D})
17) Dragan Štradnovič ({F})
18) Gòbledrom dalla Scia Melanica ({F})
19) Thràxom ({F})
20) Khobb Vanahùr ({F})
21) Helel Ben Shahar (Rè Lucifer, {F})

Questo sommario tuttavia non ha minimamente la pretesa di considerare TUTTI i parametri esaminati nella profilazione, (pre e post progettazione), dei protagonisti, e nemmeno la maggior parte di essi. Si trattava, infatti di indicatori davvero troppo numerosi, di seguito solo riportati.

Fattore di potenza.
Positività e fiducia nel prossimo (Clan, Patria).
Negatività in generale (visione del mondo, del futuro).
Pietà o carità verso i miseri.
Pietà o clemenza verso i nemici.

Egoismo.
Spirito vendicativo.
Tolleranza (verso gli amici), mancanza di permalosità.
Sincerità.
Coerenza.

Fondamentalismo e rigidità, indole conservatrice.
Coraggio.
Vigliaccheria.
Opportunismo.
Ostinazione / tenacia.
Lussuria.

In questo riassunto verrà esaminato soprattutto, in modo sistematico, il Fattore di Potenza ed i più strettamente correlati (Coraggio, Spirito vendicativo). Questo singolo parametro è il più fortemente connesso all'influenza che uno qualsiasi degli archetipi (l'Energumeno) è in grado di esercitare a grande scala, spesso a livello dell'intera trama, con effetti dirompenti. I protagonisti con alti Fattori di Potenza hanno facoltà di cambiare il destino almeno dei loro popoli, spesso l'intero corso della storia stessa.
Nota : sono state escluse tutte le altre Potenze Celesti o Demoniache, tranne Lucifer, sia dalla tradizione Cristiana ({F}) sia da una sua rivisitazione, i Legislatori ({C' e C"}), inclusi quindi Dògonod, il Keruv Fiamma–di–Luce–Cangiante, Gurion, e vari alieni od entità trascendenti. L'unico ad essere stato incluso, in quanto umano nella sua vita precedente, ante Apocalisse, è Donovan Fergus Wallace (il Mòrgoth), pur essendo in seguito assurto anche egli al rango di Legislatore, rinascendo col nome arcangelico di Ebenérezeth (v. dopo).
Ecco dunque un riassunto, senza alcun ordine particolare, essendosi trattato di discussioni multilaterali in contemporanea, convergenti solo alla fine, degli 'atti' dei confronti.

-
- Sono stati preliminarmente esclusi dalla lizza sia gli Alti Signori Interrogativi (l'Esule, il Seguace, ed in parte lo stesso Interrogativo di Comando da Guerra) e, per ragioni simili, i membri conosciuti del Krycnuros Nero (ossia i Primordiali Neri a capo dell'Impero delle Ali Nere nel Tutto–al–di–Là, come Tannjgren e Graavjmorg), in quanto entità quadridimensionali troppo aliene, prive di molti aspetti parametrizzabili alla scala umana e per contro dotate di altre facoltà disomogenee ai competitori umani alla lizza.
- Sono stati altresì esclusi dalle candidature preliminari al Torneo anche le divinità maggiori vere e proprie : nella fattispecie l'Altissimo ({A}) e Bròndor (il Grande Uniformatore, {A}), sempre per ragioni di eccessiva difformità dagli umani protagonisti ed oggetto delle discussioni e per la non quantificabilità del loro potere. Sono, costoro, colossi sconfinati ma relegati sullo sfondo della trama, come montagne troppo alte per essere percepite nella loro interessa. Il fantomatico Akorn Drolm (il Luogotenente di Bròndor) è stato escluso sia per il suo palese schieramento al campo avverso, la malvagità totale acquisita a seguito dell'infestazione Demonica, sia per la totale vaghezza della sua potenza, soltanto accennata, suggerita, e quasi mai riscontrata sul campo.
- È stato escluso preliminarmente un altro possente alieno : il Titano al Centro del Mondo, noto agli Hochàim come il Sire Fiammeggiante o Sire Ardente ({E}) poiché, pur non essendo un Dio in senso stretto, canonico, ma un alieno, ne presenta comunque molte caratteristiche : durata di vita di milioni di anni, massa simile ad un nucleo planetario, costituito com'è di neutronio e materia strana e virtualmente indistruttibile. Una figura simile non può trovare alcuno spazio in una lizza tra Eroi. Anzi, a suo modo, quel semidio è una figura gentile e rispettosa, verso i primi, fragili abitatori di Kh'Lor.
- Sono stati espunti (dalla Branca {F}), in cui pure sono quasi onnipresenti (e nemmeno sempre soltanto sullo sfondo !), sia Dio stesso, per ragioni così ovvie che non vale la pena di menzionare, sia il Primo Satana (L'Increato, Djjnyahfar). Invero il secondo è stato in certa misura molto 'umanizzato' ed analizzato in maniera straordinariamente precisa. Appare evidente che, all'interno della sua Branca, è di

gran lunga l’entità più potente dopo Dio, e ciononostante non invincibile. Tuttavia, nonostante il suo reincarnarsi in simulacri umani (Thràxom), e la sua curiosità verso la vita effimera e lo studio maniacale della psicologia umana, la sua alienità è un nucleo molto più profondo di quanto non sembri. Egli è fuori scala con qualsiasi sistema di misura !

- Helel Ben Shahar (molto meglio noto come Lucifer Rè degli Inferi, {F}) è stato escluso dal Torneo, sebbene col voto contrario di Dæmonya e di Doréamon, che avrebbero preferito confrontarlo. È prevalsa la tesi maggioritaria che, non essendo un personaggio inventato nel gruppo, ma attinto alla tradizione, ed essendo ivi trattato in modo disomogeneo e vago, nessuno sapesse esattamente quantificare i suoi parametri ed il suo vero carattere. Sebbene indiscutibilmente inferiore in rango a Satana, Lucifer è stato sviscerato molto molto meno. È plausibile ipotizzare, sebbene senza nessuna prova, che il suo fattore di potenza non possa che essere il più alto in assoluto dopo il Primo Increato, da cui prende ordini. A margine va segnalato che, in {F}, lo status di Rè Lucifer cambia in modo radicale col procedere della storia, dopo il pentimento e la riconversione in Lui indotta da parte di ‘Rye’ (la Mórrígan, che la fiera e bellicosa Ariel, la Leonessa di Dio, chiama con affetto : *Piccola Cornacchia*). Non si sa se lo status finale di Lucifer sia superiore o inferiore a quello precedente. Le ali tipiche dei Keruvim gli vengono incenerite, non già per castigo ma come effetto del mero sguardo di Dio che si posa su di lui dopo tanto tempo, ma al contempo egli torna in grado di guardare in alto senza essere accecato.

Un gran numero di figure è stato silenziosamente espunto senza particolari discussioni, tacitamente ed unanimemente : costoro sono raffigurati sotto con testo sbarrato. Le ragioni sono o la marginalità o la mancanza di dati (ad es. 8 e 9 compaiono solo in un sequel, {C”}, ancora solo abbozzato, ma è probabile che non vedranno nessuno sviluppo eclatante tale da inficiare i risultati attuali dei confronti).

1) Tar Mc O’Breen (“Tempesta”, {A}).
2) Thomas Gordon Brian McIntyre (Drakònnacht, {B’ e B”})
3) Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago–specchio, {B”})
4) Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G. di Napoli, {C’ e C”})
5) ~~Dak Waadyax (WarLord, {C’})~~
6) ~~Lord Maestro Takezuja ({C’})~~
7) Donovan Fergus Wallace (Mòrgoth) / Ebenérezeth (rispett. {C’ e C”})
8) ~~Lord Grèjverntoke (Duca ArciDiacono Vampiro, {C”})~~
9) ~~Lord Drégorend (VàmpLord di VàmpLord di VàmpGard, {C”})~~
10) ~~Jink Ljngvaar (Battista Hochàim, {E})~~
11) Kaern Yoght Lord Haakvarne ({E})
12) Àthenor Ghèmmon Krommness (Mastro di Gatto, {E}))
13) Varel Kaijnark (Vnýdzyr, {D})
14) ~~Lord Tryrnàrev (il Pastore di Eserciti, {D})~~
15) Démetar Dragomir ({D})
16) Ràdovan Chèsnokov (Presidente, {D})
17) Dragan Štradnovič ({F})
18) Gòbledrom dalla Scia Melanica ({F})
19) Thràxom ({F})
20) Khobb Vanahùr ({F})
21) ~~Helel Ben Shahar (Rè Lucifer, {F})~~

Superstiti dopo le preselezioni (asteriscati i candidati prossimi a cadere al turno successivo) :
1) Tar Mc O’Breen (“Tempesta”, {A}).
2) Thomas Gordon Brian McIntyre (Drakònnacht, {B’ e B”})
3) Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago–specchio, {B”})
4) Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G. di Napoli, {C’ e C”})

7) Donovan Fergus Wallace (Mòrgoth) / Ebenérezeth (rispett. {C’ e C”})
* 11) Kaern Yoght Lord Haakvarne ({E})
12) Àthenor Ghèmmon Krommness (Mastro di Gatto, {E}))
13) Varel Kaijnark (Vnýdzyr, {D})
15) Démetar Dragomir ({D})
* 16) Ràdovan Chèsnokov (Presidente, {D})
17) Dragan Štradnovič ({F})
* 18) Gòbledrom dalla Scia Melanica ({F})
* 19) Thràxom ({F})
* 20) Khobb Vanahùr ({F})

Tra questi, alcuni personaggi godono soltanto di poteri indiretti, ossia intermediati dal possesso di qualcosa, sia ciò una spada, simbolo del potere, o altro, od un animale magico od un’entità magica.
Khobb Vanahùr ({F}) viene escluso dalla lista per alcune ‘sottigliezze’. Egli ha avuto, 8 millenni prima dell’inizio della vicenda della sua trama, una parte assolutamente cruciale, avendo egli bandito da Kroangst il Primo Satana, allora noto come Djjnyahfar. Tuttavia, al tempo della storia, Vanahùr è soltanto uno spirito disincarnato, che compare oltretutto molto tardi in parte attiva (a seguito della reincarnazione e trasmutazione di Zvìrren – si veda l’esito sorprendente del Torneo femminile, altrove). Una parte del rinnovato potere gli deriva dall’irruente Talento magico di Zvìrren stessa, un’altra dal temporaneo possesso della Lancia di Longìnus (arma virtualmente invincibile ed alquanto volubile prestatagli da Dragan Štradnovič). Il suo contributo è quindi attribuibile anche a Zvìrren che si immola per il suo mondo, e l’Eroina non è in esame in questa lista.
Ràdovan Chèsnokov ({D}) viene escluso, nonostante qualche mugugno e reprimenda di Vì (che avrebbe preferito passasse altri turni, essendo egli a capo dell’intera Fratellanza Slavonica in un’umanità del lontano futuro, e godendo di una stima e consenso ampi), perché egli sostanzialmente, pur potendo determinare il destino dello scontro intergalattico con Altairiani e Rigeliani, in realtà gode solo di potere indiretto ed intermediato (dagli eserciti) e si limita ad amministrare e supportare scelte che si sono determinate indipendentemente da lui. Recita la sua parte, in modo onesto ed onorevole, ma non particolarmente pro attivo od eroico. Asseconda il fato, come folgorato anche lui dall’illuminazione, ma è la Falchessa (Lady Siglÿnde di Vanaheyldh) colei che, col proprio martirio, trascina l’intera Fratellanza alla riscossa in una guerra stagnante da secoli che la stava strangolando. Quindi anche il numero 16 abbandona la classifica.
Gòbledrom dalla Scia Melanica ({F}), un alieno ottumane, Generale e conquistatore dell’Impero Keléndakar, è un temibilissimo guerriero di suo; inoltre amministra l’esercito di Keléndanogh su Kroangst, essendo il comandante supremo delle forze di invasione. Appartiene al campo degli Anti Eroi più per destino che per indole : semplicemente, la sua parte è avversa all’umanità. Ma, cambiando prospettiva, non è un personaggio negativo in sé. È solo un nemico. Spietato ed efficiente, ma a suo modo onorevole. Se Zvìrren ha potuto salvare Kroangst è stato, in fondo, anche grazie a lui, il quale, quando l’aveva avuta prigioniera in suo pugno, ammirandone il coraggio indomito, l’aveva risparmiata, liberandola. Insomma, senza voler tirare troppo un paragone tra un integro militare truce ed un verme come Gòllum / Sméagol, anche in quella vicenda un inspiegato, assurdo atto di generosità inattesa, ha portato alla fine a qualcosa di buono. Ora, Gòbledrom, risparmiando Zvìrren contrariamente ad ogni attesa, in effetti ha indirettamente salvato non solo Kroangst ma probabilmente l’intero Impero Keléndakar, che il Primo Satana (l’Increato) aveva preso di mira. A causa di questo merito, Tòtoro era contrario alla sua esclusione a questo punto, a suo dire prematura, con astensione di Pàncer, pure lui estimatore di questa figura carismatica e terribile.
Thràxom ({F}). Di suo, costui non ha nessun potere materiale. È un Anti “qualcosa” puro, ma non un Anti Eroe, proprio un malvagio intrinseco, senza alcun alibi per questa sua nefandezza, probabilmente il più malvagio di ogni personaggio della PluriLogia, incluso il perfido e crudele Barone Maladuérre {E} ed Akorn Drolm ({A}, il quale era stato posseduto dagli influssi Demonici trapelati dal Varco di Ùltam). Thràxom possiede esclusivamente talenti psichici (l’Opacità e la Telepatia). È uscito tardi di gara solo perché nessuno voleva occuparsi di lui. Anche i suoi artefici principali (Citicìspo e Dæmònya) si sono guardati bene dal

menzionarlo, paventando l’ostracismo generale, che poi in effetti c’è stato. Io e Tòtoro abbiamo sparato a palle incatenate per affondarlo così tardivamente, suffragati da una virtuale ovazione anche di Rìddler e Pàncer. Vì, rimasto quasi neutrale, ce lo siamo immaginati con un sorrisetto beffardo dipinto sul volto arcigno.
Ultimo in questa tornata è uscito dalla lizza il Rè degli Hochàim (Kaern Yoght Lord Haakvarne {E}). Il suo ruolo è stato rilevante, ma Rocca di Stella è una trama plausibile, molto storicizzata e corale, è la guerra di un popolo intero di cui egli è / si riconferma Rè non proprio per caso ma quasi (in parte per ragioni ereditarie, in parte per l’abilità di spadaccino). Parimenti, per eredità, ottiene la sua spadona ‘magica’, l’Artiglio dell’Ovest (GashCràncod), che gli conferisce notevole efficacia contro i Diavoli Corruttori. Ed in seguito, per acclamazione del suo popolo, riceve il diritto di invocare il Grande Leone Aqvàtnijr. Tuttavia egli non porta la rivincita degli Hochàim oppressi interamente sulle proprie spalle. Molte altre figure l’aiutano, con contributi se non pari almeno confrontabili, e forse (Lady Rhonya) persino superiori. Àthenor Ghèmmon Krommness, le gemelle Valdryanne, Lady Rhònya Ruth Rynéwler, il Battista Hochàim, ed altre meno importanti. In Rocca di Stella il convitato di pietra, unico vero argine contro il potere dilagante dei Diavoli Corruttori, sono da un lato i Fùrugatti, dall’altro il Tirano al Centro del Mondo, che i clan della Pietra considerano il loro Dio. Per questo il Rè dell’Ovest esce di scena con un piazzamento moderatamente buono, ma non di più.
Classifica parziale con le eliminazioni :

1) Tar Mc O’Breen (“Tempesta”, {A}).
2) Thomas Gordon Brian McIntyre (Drakònnacht, {B’ e B”})
3) Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago–specchio, {B”})
4) Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G. di Napoli, {C’ e C”})
7) Donovan Fergus Wallace (Mòrgoth) / Ebenérezeth (rispett. {C’ e C”})
~~11) Kaern Yoght Lord Haakvarne ({E})~~
12) Àthenor Ghèmmon Krommness (Mastro di Gatto, {E}))
13) Varel Kaijnark (Vnýdzyr, {D})
15) Démetar Dragomir ({D})
~~16) Ràdovan Chèsnokov (Presidente, {D})~~
17) Dragan Štradnovič ({F})
~~18) Gòbledrom dalla Scia Melanica ({F})~~
~~19) Thràxom ({F})~~
~~20) Khobb Vanahùr ({F})~~

Sugli ultimi 9 candidati superstiti argomentazioni e contro argomentazioni si sono fatte più serrate, e sono emerse le partigianerie, tipiche degli artefici. Ma prima di approfondire tale punto, conviene depurare la lista. Nuovamente, asteriscati gli eliminandi del turno successivo.

1) Tar Mc O’Breen (“Tempesta”, {A}).
2) Thomas Gordon Brian McIntyre (T.G.B., il Drakònnacht, {B’ e B”})
3) Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago–specchio, {B”})
4) Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G. di Napoli, {C’ e C”})
7) Donovan Fergus Wallace (Mòrgoth) / Ebenérezeth (rispett. {C’ e C”})
* 12) Àthenor Ghèmmon Krommness (Mastro di Gatto, {E}))
13) Varel Kaijnark (Vnýdzyr, {D})
* 15) Démetar Dragomir ({D})
* 17) Dragan Štradnovič ({F})

A questo punto è necessario attribuire le paternità prevalenti, gli artefici, ai 9 personaggi ancora in lizza, per maggiore trasparenza nelle prese di posizione.

Tar Mc O'Breen è figlio di un parto unigenito di Vì. Non dispiace a Doréamon. Lascia indifferenti tutti gli altri, e Rìddler lo trova troppo pretenzioso. Citicispo lo trova insopportabile e spocchioso, e Dæmònya anche, sebbene lei lo salvi per la debolezza mostrata in extremis, nel gran finale, dove è costretto ad abbassare un po' la cresta e a prendere atto di avere anche lui dei limiti.
T.G.B. Non si direbbe, forse, ma costui è frutto di fusioni ed armonizzazioni di influssi diversi. La più antica progenitura in senso cronologico spetta a Rìddler (che in effetti è l'ispiratore dell'Epopea Interrogativa in toto, pur non essendolo di tutti i personaggi, anzi ! … Soltanto Il Drakònnacht era il suo unico archetipo, oltre al Seguace ed all'Esule ed alle 'Famiglie' o Regni Interrogativi). Successivamente, la riprogettazione di T.G.B. si è resa necessaria ed è stata riassegnata. È toccata in parte a Vì, che ne ha fatto quasi una versione diversa di Tar, che a noi (io, Vixykatt e Tòtoro … che senza falsa modestia siamo il sottogruppo più coeso ed affiatato). La versione originaria di Rìddler era integralmente asociale (e, pur non essendo stata misogina, lo poteva sembrare). Questo tratto è stato piallato via. Il nostro gruppo antagonista (Citicìspo e Dæmònya) lo detesta abbastanza, anche se non quanto Tar. Pàncer lo trova semplicemente ancora troppo poco plausibile.
Donovan Fergus Wallace è figlio di Vì, malgrado la storia (G.E.G. di Napoli) possa essere intestata al gruppo di Citicìspo e Dæmònya. Poi è stato preso a cuore anche da Tòtoro (da me un po' meno, lo trovo eccessivamente radicale e disumanizzato, pur con clemenza, per i suoi fini nobilissimi che stridono coi mezzi drastici per non dire atroci). Il Mòrgoth è molto divisivo per la sua iper coerenza in tutto. Unendo chiaroscuri molto stridenti, trova apprezzamento sia tra i più cerebrali Vì e Pàncer sia tra i più sanguigni del gruppo Zeta. Noi altri lo osserviamo solo dalla faccia che ci piace di più. D.F.W. è un autentico, potentissimo Mago, la cui magia è una sofisticata forma di matematica avanzatissima, inventata da lui stesso. Questo lo rende molto potente di suo (elevato Fattore di Potenza intrinseco); inoltre queste facoltà lo hanno reso il sovrano indiscusso di tutti i Demoni di Lad, che lo chiamano il loro Messia Nero (il resto dei Ladian dicono invece Terrore Nero). Ha pure un alleato potente (Ìnferon od il Guardiano Nero), un incantesimo auto cosciente, auto consistente, da lui stesso creato. È in effetti così potente da arrivare a contrastare l'anatema degli Arcangeli (NdR : i Legislatori). Ugualmente, è un 'perdente' predestinato, nel senso Donchisciottesco del termine : un difensore delle cause perse, un avvocato degli ultimi senza voce. Questa cosa mi è sempre piaciuta molto di lui … (E Vì lo sa !).
Démetar Dragomir ({D}) è un personaggio i cui artefici sono stati Vì, Pàncer e Citicispo. È piuttosto ambiguo. La sua potenza riguarda il fatto che, nel contesto in cui opera, è l'unico a padroneggiare e capire le tecnologie avanzate (è Agente esperto del servizio di Cronoprotezione). Ha coraggio e lealtà irriducibile alla Patria (la Fratellanza Slavonica), ma ben temperate da parecchio pragmatismo (questa è l'impronta tipica di Doréamon, pare) e di cinismo (vero, Citicispo ?). Cinicamente, compie scelte giuste per la collettività, odiose per altri versi : praticamente convince la povera Falchessa ad immolarsi, perché è la protagonista di una storia che era già stata scritta, e che aveva così ispirato l'eroismo dell'intera nazione dei suoi progenitori da non potersi sottrarre a quel ruolo fatale. Il suo (sincero) rincrescimento non lo assolve da questo. I suoi stessi artefici ritengono sia arrivato sin troppo lontano nel Torneo.
Àthenor Ghèmmon Krommness è mio (al pari di Lady Rhònya e di Thelésia Ryn'Gyll), e successivamente adottato da Tòtoro e da Rìddler. La sua vera forza ? L'amore incondizionato per i suoi Fùrugatti. Ma, sia chiaro, non si tratta di un dettaglio tra tanti ! Questo leitmotif è molto potente nell'intera PluriLogia. In questo senso, A.G.K. è accomunato a Tar 'Tempesta' (il quale, per il suo rapporto privilegiato coi Pardi, ne riceve in dono Gli Artigli, creati dall'Altissimo stesso a difesa del Popolo Miagolante), a Varel Kaijnark (il cui unico lato positivo è il suo strano e tenace affetto per i Fufìri, e che gli vale la fedeltà della potentissima Gattùrnia), e che accomuna anche altre Eroine, qui non trattate. Questo per motivare che, pur non essendo altro che un onesto guerriero, coraggioso ma senza doti combattive incredibili né strumenti del potere, il suo stretto rapporto coi Fùrugatti è più che sinergico. Però è anche vero che il suo contributo a Rocca di Stella viene amputato da una morte improvvisa, quindi nemmeno noi ci sentiamo di spingerlo oltre. Anche perché tale contributo non è poi così diverso da quello del Battista Hochàim, eliminato ben prima.
Dragan Štradnovič. Ideato inizialmente da Rìddler, adottato da Pàncer e parzialmente riambientato da Vì (per la parte, solo narrata e in retrospettiva, della sua esperienza in vita), egli è un fantasma, uno spirito. Solo che è uno spirito martire in odore di santità, il ché nell'aldilà gli conferisce parecchi diritti. Ad esempio viene onorato dal

poter brandire per ben tre volte la terribile Lancia di Longìnus, arma che moltiplica all'inverosimile il Fattore di Potenza, mettendolo in grado di poter bandire persino i Luogotenenti di alcuni Duchi Infernali. È molto difficile per i suoi stessi artefici soppesare la sua potenza ed il suo contributo (inoltre le trame di Rìddler tendono ad essere indefinite, indistinte ed evanescenti … anche a suo stesso dire). Più dimostrarsi divisivo nelle votazioni, nessuno sapeva esattamente se votargli contro od a favore. Alla fine è stato proposto di stimare il suo contributo in percentuale alla sua trama, per così dire, e poiché La Parola Sepolta è una Branca piuttosto corale, tale contributo era al massimo pari ad altri, e comunque inferiore alle Eroine (Zvìrren, Rye) e confrontabile a personaggi Funzionali (Miss Ahmoogh). Pertanto, il coraggioso fantasma del Dottore non supera il turno.

1) Tar Mc O'Breen ("Tempesta", {A}).
2) Thomas Gordon Brian McIntyre (T.G.B., il Drakònnacht, {B' e B"})
3) Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago–specchio, {B"})
4) Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G. di Napoli, {C' e C"})
7) Donovan Fergus Wallace (Mòrgoth) / Ebenérezeth (rispett. {C' e C"})
~~12) Àthenor Ghèmmon Krommness (Mastro di Gatto, {E}))~~
13) Varel Kaijnark (Vnýdzyr, {D})
~~15) Démetar Dragomir ({D})~~
~~17) Dragan Štradnovič ({F})~~

E rimangono in lizza soltanto in 6.

1) Tar Mc O'Breen ("Tempesta", {A}).
2) Thomas Gordon Brian McIntyre (T.G.B., il Drakònnacht, {B' e B"})
3) Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago–specchio, {B"})
4) Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G. di Napoli, {C' e C"})
* 7) Donovan Fergus Wallace (Mòrgoth) / Ebenérezeth (rispett. {C' e C"})
13) Varel Kaijnark (Vnýdzyr, {D})

A questo punto, quasi spontaneamente, tutti ci siamo trovati a pensare che fosse meglio invertire l'approccio. Più che escludere, sfilando le carte da gioco dal basso, provare a scegliere dall'alto.
Ma, prima di ciò, un pensiero buttato lì da Rìddler ci ha folgorati. I superstiti sono esattamente 6 come 6 sono le Branche ? Ci siamo buttati a controllare, scoprendo che … beh, no. Si trattava solo di una coincidenza. Infatti, ben due branche erano completamente svanite dal Torneo dei Super Eroi ! Rocca di Stella e La Parola Sepolta erano scomparse dai radar. Erano forse inferiori alle altre ? No ! Il punto era diverso. In entrambe alcuni ruoli davvero chiave spettano alle super Eroine ! Non rivelerò qui come siano andate analoghe discussioni sugli archetipi femminili, essendo oggetto di altra rassegna (in collaborazione con Tòtoro e Dæmònya).
Un unico, scontato, rappresentante era rimasto in gara per Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani (Tar) e pure solo uno per I Venti del Giravàgo (Varel, lo Vnýdzyr). Per tale ragione, giusto o sbagliato, abbiamo ritenuto meglio uno spareggio interno, un derby tra le Branche che ancora fossero rappresentate da due archetipi, concedendo una wild card ai due rappresentanti singoli.
Ora, come tutti i criteri, anche i più ragionevoli, emerge sempre un dato anomalo, che costringe a rivedere il criterio stesso. Questo accade per la natura delle due trame {B' e B"}, prequel e sequel. E si scopre una cosa : in realtà, Thomas Gordon Brian McIntyre e Craigh Zàndor McMiràndorff **NON** possono nemmeno essere messi in competizione tra loro, perché sono due "coppie–Specchio". Questo concetto compare solo nel sequel, ma è sempre esistito anche se non narrato prima. Gli Universi–Specchio sono una perversione delle Ali Nere, scatenata dal loro confinamento nel Tutto–Al–Di–Là. Forse il secondo è la versione più anziana del primo, forse è un qualcosa di connesso con le dimensioni parallele. Ma sono lo stesso identico archetipo istanziato due volte nella stessa Branca, con solo sottili, insignificanti variazioni. In effetti ciò succede anche con la consorte predestinata (H.H.G.A.T. prima e Dèimorean Gàdmyll–Kàndyss dopo), una stessa ragazza, implementata in due

età nemmeno tanto diverse (anche se in senso opposto a prima, la versione del sequel è più giovane, non più vecchia, come per T.G.B.). Ha senso quindi trattarli come distinti ? Rìddler propone di aggregarli in un solo personaggio. I fattori di potenza delle due istanze sono tra l'altro abbastanza simili. Entrambi Fabbri, entrambi identici nell'erculea corporatura, entrambi muniti di entità trascendenti come fedeli alleati (il temibile Interrogativo di Comando da Guerra per T.G.B., l'elusivo Thòng, l'abitatore del Maglio di McMiràndorff). Bene : diventano uno. 2) e 3) sono equiparati ad un unico archetipo e quindi accorpati.
Tra Gaetano Esposito DeGennaro ed il Mòrgoth (D.F.W.) la discussione è aspra. Il Napoletano ha dei pregi, ma è di fondo uno squallido mediocre, cinico ed opportunista. Solo l'amore per il misero Vìgiero lo riscatta (e gli consente di conquistare la terribile Lèdgering, l'Innominata, la Lama Oscura, e di domarla). Il suo potere discende completamente dalla protezione conferitagli dai Vìgieri che, ignaro peraltro, alleva e cura, sebbene non sempre con solerzia, e talvolta con negligenza. Su questa lizza ci spacchiamo anche all'interno del gruppo Q ! Io voto contro, curiosamente Tòtoro a favore, proprio a causa del Vìgiero. Citicìspo e Dæmònya votano per G.E.G. (detestano visceralmente l'asessuato e divisivo Mòrgoth), Vì vota per D.F.W. (che è praticamente figlio suo !). Rìddler lo appoggia. Sono 3 voti per G.E.G. e 3 voti per D.F.W. Pàncer temporeggia, scontento. È indeciso. Alla fine Doréamon, infischiandosene del Fattore di Potenza, che ritiene equilibratissimo in quanto l'Alta Magia Vìgiera che protegge il Napoletano è la medesima, solo con un nome diverso, da quella inventata dal Mòrgoth, sceglie il Napoletano per la plausibilità del personaggio. Ci sono strascichi e polemiche a non finire da ambo le fazioni ! Vì fa notare che, tra l'altro, lo status del Mòrgoth è assai diverso nel prequel e nel sequel, e che, così come gli archetipi che costituivano la coppia–Specchio erano stati accorpati, questi invece avrebbe dovuto essere diviso in due : l'uomo, prima, separato dal Legislatore, post mortem, nel sequel. Sebbene nessuno neghi la fondatezza dell'argomentazione, Doréamon risponde con un mero – *vabbeh* – e anche tutti noi altri manteniamo il parere precedente, per cui il voto non si ripete. G.E.G. supera il turno, D.F.W. cade.
Rimangono in lizza circa 4 candidati :

1) Tar Mc O'Breen ("Tempesta", {A}).
2+3) Thomas Gordon Brian McIntyre (T.G.B., il Drakònnacht, {B' e B"}) + Craigh Zàndor McMiràndorff (MietiDrago–specchio, {B"})
4) Gaetano Esposito DeGennaro (G.E.G. di Napoli, {C' e C"})
13) Varel Kaijnark (Vnýdzyr, {D})

I confronti vengono svolti ad eliminazione diretta piuttosto che con un meccanismo "a gironi" che preveda ogni confronto possibile, per coppie affini. I due Super Eroi ed i due Anti Eroi.
Tar è in origine un Incursore delle Legioni d'Assalto (le divisioni polari Gravilandesi dette anche i 'Gatti Pesanti'), distintosi a tal punto da meritare l'ÀrgoRad (la Stella Nera di Guerra) e l'appellativo di 'Tempesta' Mac O'Breen. Ma T.G.B. non gli è da meno. La sua esperienza di combattimento include la Guerra delle DragoMontagne, vinta col suo sostanziale contributo, cosa che gli valse il nomignolo di Leone di Astòria e, non ancora ventenne, una fama indiscussa su tutte le GòunderWhelt della sua Luna. Da più maturo combatté poi contro i Vampiroidi e le Ali Nere in generale. Nel sequel T.G.B. porta la controffensiva Interrogativa nell'Altro Tutto, direttamente nei Domini delle Ali Nere, e rifonda l'Alleanza.
Entrambi vedono, lungo le rispettive trame, un radicale incremento del Fattore di Potenza, un'evoluzione in crescendo. Per Tar ciò consiste in due stadi distinti e ben definiti. Primo : la Comunione col Sangue di Fuoco dell'Altissimo, ottenuta tramite il Qjq, che lo cambia in un guerriero Trasformato, una Statua Vivente virtualmente indistruttibile. Successivamente, per meriti specifici, viene riconosciuto ed acclamato come l'Uomo di Due Cuori da Ter (Terrore di Demonici, il suo Ràvadan Pardesco), poi dal Clan di Xaldàvia dei Pardi Selvatici Gravilandesi, con ciò che comporta (l'Uomo di Due Cuori è una figura mitica dell'immaginario leggendario dei Pardi). Merita in tal modo l'attribuzione dell'ultimo Grande Dono dell'Altissimo, mai svelato prima ad alcuno : gli Artigli. Destinati a proteggere il Popolo Miagolante ma solo previo affidamento ad uno dei Figli Diletti, gli Artigli sono quasi sullo stesso piano del Bordone di Comando e del Maglio di Kàrandar, le più potenti tra le Grandi Armi donate alle Stirpi Originarie dei Guardiani, discendendo direttamente

dall’intercessione del Dio buono nella loro dimensione. Queste armi hanno un rango appena inferiore alla Lancia di Longinus in {F}. Trasformato e munito di Artigli, Tar diventa un distruttore capace, ma non da solo ! (questo punto è importante), di ribaltare il corso della guerra di portata intergalattica, dove la piccola Luna Pesante si trova a fronteggiare una smisurata alleanza di avversari, tra cui i Centaurosauri, Zaramìti, Torazanési ed altri imperi ostili e grandi famiglie della Gilda. Va considerato, però, che lo scenario in cui Tar si muove, e primeggia, è tutto quanto un po’ grandioso ed epico. Molte figure anche di contorno, su Constance, hanno potere ed influenza a dir poco maestosa (es. il Comandante Supremo ed il Sommo Patriarca di Clivograd, i Leviatani da Guerra, le fortezze intergalattiche Tétrabis, il Torus–13, e nel finale le Muffèrre e le altre colonizzatrici vegetali primarie dell’ordine delle SideroClaste). La saga di Constance è tutta quanta un continuo over–statement, cosa che in qualche misura ridimensiona anche la grandiosità di Tar.
T.G.B. è invece, nel suo scenario, un’anomalia isolata. Una mutazione di una Luna sì fiera ma rurale e gioviale : la versione bellicosa della Contea di LoR, che si trova suo malgrado a dover resistere alle inique vessazioni impostele dai Cavalieri del Cosmo Pegasiani. Lui è la mutazione, prodotta dall’esasperazione di torti ed angherie, causata dalle Ali Nere stesse che tramano e si accaniscono sul Mondo del Contatto. È come il sistema immunitario della sua Luna intera che si coagula in una singola persona che ne concentra tutta l’energia (questo ruolo carismatico ha anche un nome, il Drakònnacht, o distruttore di DragoMontagne). La sua prima discontinuità si verifica quando, per la straordinaria tenacia e resistenza dimostrata lungo oltre vent’anni di guerre ed agguati, gli viene attribuito, dal Consiglio Interrogativo, col benestare del Seguace, l’Interrogativo di Comando da Guerra, noto in seguito come l’Ordinatore. L’Ordinatore è molto più autonomo, incomprensibile e volubile degli Artigli (che hanno un mandato molto chiaro e circoscritto). Tuttavia, col protrarsi del loro rapporto, spesso anche conflittuale e ricco di incomprensioni, il legame tra T.G.B. e l’Ordinatore seguita ad approfondirsi, a consolidarsi, sino a sfociare in una sorta di vera simbiosi, a cui si unisce poi Gbòid (un altro potente Interrogativo, Alto Signore dei Bulbi, prettamente difensivo). Con queste armi ed estensioni, T.G.B. acquisisce non soltanto apocalittiche capacità offensive (e difensive), ma anche una mobilità elevatissima di scala inter dimensionale, trans dimensionale (che Tar non ha). Inoltre T.G.B. in questo suo ruolo è catastroficamente solo ed isolato, nessuno gli è neppure vagamente affine nella sua trama. Ma un altro elemento contribuisce alla sua vittoria : nel sequel, questa simbiosi con gli Interrogativi si estende ulteriormente e non poco, disumanizzandolo del tutto in un certo senso e tramutandolo in una sorta di Divinità quadridimensionale egli stesso.
T.G.B. passa il turno di misura, più per il contesto attorno che per radicali differenze intrinseche, e si proietta con un colpo di reni nella finalissima. Vì stesso, benché artefice di Tar, riconosce la superiorità del nostro candidato.
Tra Varel Kaijnark e G.E.G. pure il confronto è equilibratissimo. Entrambi hanno moderate capacità di combattimento naturali. Varel è un abile lanciatore di coltelli, il Napoletano è molto più giovane, forte fisicamente ed ex pugile, e sul piano della mera forza fisica vince. Ma per entrambi è un aspetto marginale. Entrambi mutuano il loro innalzamento di rango a causa di felini magici.
Per G.E.G. questo capita praticamente subito e per caso : egli, pur cinico, rozzo ed abbruttito, adotta per pietà un misero randagio senza saperne nulla, e questo si rivela poi essere un Vìgiero, l’Apritore di Porte, Colui Che Viaggia Restando Fermo (cit), una creatura magica, leggendaria, naturalmente dotato della più alta magia trans dimensionale. Il Vìgiero gli conferisce refrattarietà automatica (di cui, ancora, G.E.G. è completamente ignaro) ad ogni forma di magia Ladian ostile, persino immune al Terrore di Demone, includendo i 4 malvagi Balrog del Mòrgoth (i Demoni del Nulla). Il Napoletano difende il Vìgiero e lo protegge ma, senza che ne sia consapevole, il Vìgiero ancor più difende lui. Separati non sono niente, uniti sono una potenza destinata a smuovere gli equilibri di Lad intero e cambiare il corso della guerra tra Ràllen e l’intera coalizione degli IronMaster. G.E.G. non sa niente di Vìgieri : il suo legame col micio “di Napoli” (non era in effetti originario del suo mondo, ma solo disperso lì per caso o per fato) è puramente affettivo, e ciò si estende poi ai suoi discendenti semi–Vìgieri. Questa protezione magica non gli dà nessuna dote offensiva, salvo la resistenza a qualunque incantesimo (esclusi probabilmente quelli di D.F.W., che però non osa e non ha motivo di sperimentarlo). Acquisisce di colpo una potenza offensiva devastante quando, per difendere Ràllen, egli reclama Lèdgering (l’Innominata).

La Lama Oscura o Decima Spada è anche essa un'entità inter dimensionale e metafisica che viene assimilata, equiparata a proiezioni di una sorta di meta arma, ricollegandola sia a Caliburnus (Excalibur) ed alla Lancia di Longinus stessa. È, nel testo, opera dei Legislatori (che altro non sono che Arcangeli distruttori). Lèdgering lo colloca di colpo al di sopra di ogni altra potenza di Lad con, forse, l'eccezione del solo Mòrgoth e del suo Guardiano Nero. Quindi, in un contesto relativo, fa un notevole salto di qualità. Ora il mandato della Decima Spada somiglia (non a caso ovviamente) in modo molto stretto a quello degli Artigli di Tar. Lèdgering non gli appartiene, G.E.G. ne è solo Portatore pro tempore e solo in quanto dimostratosi prima degno di essere Guardiano dei Vìgieri. Lèdgering difende il Vìgiero, è stata creata per quello scopo. E siccome anche il Napoletano è fedele allo strano gatto magico, essa gli concede di poterla usare per sconfiggere i nemici dei Vìgieri, e per difendere Ràllen che è protettrice di tutti i miseri e diseredati. Ha un mandato abbastanza restrittivo : se solo pensa di trascenderlo, l'Innominata sprofonda in un'inerzia letargica ostile e livorosa ed il suo braccio diventa pesante come piombo. Ha, quindi un potere immenso, ma non ne può disporre in modo libero. Deve anzi fare molta attenzione a non strafare : l'Innominata ha un'indole rancorosa e vendicativa.
Varel acquisisce il suo potere, se poi davvero lo acquisisce, molto molto tardi nella sua trama. Tardi, inaffidabilmente, e per poco tempo. C'è tutto un oscuro destino, irto di ricorrenti segni premonitori che si susseguono beffardi per anni, che lo conduce a quel punto : la sua bizzarra simpatia ed attaccamento ai volubili Fufìri. Uno in particolare ("*Dalle Tre Gobbe lo riconoscerai !*", Cit. da un Monaco Gìrovan), il più misterioso. Lui, cinico egoista, avido, meschino, nichilista e disfattista, irragionevolmente continua a sperare per anni di incontrare nuovamente quel felino particolare ed ineffabile, incapace di accettarne la sparizione. Non si perdona per avere meritato di perderlo, ma non si rassegna a non poterlo mai più ritrovare. Quando, in gioventù, lo aveva portato in spalla, si era sentito felice e ricco come un Rè pur essendo stato magari squattrinato e a mani vuote. Sente di aver fallito e meritato l'abbandono, ma la Gattùrnia era stato il suo unico e più vero amico, anche se per poco, e senza conoscerne minimamente la vera natura. E quale sarebbe questa vera natura ?
La Gattùrnia è un simbionte, un po' come tutti i Fufìri della Lunola di Gnàulia. Simbionti di entità elettromagnetiche Rigeliane, la Gattùrnia è il simbionte di una particolare ed atipica anche tra esse : il Matto, un'entità elettromagnetica corale, antichissima e possente, che assomma e conserva per l'eternità tutte le memorie storiche delle essenze Rigeliane (Cfr con i Clan Pardeschi, scrigno di memorie ancestrali). Un fantasma dei fantasmi, plurimo, dotato dell'infinita sapienza di un'intera razza antica dagli albori. Tramite la Gattùrnia, Varel acquisisce la capacità di controllare la velocità del flusso del tempo, in misura maggiore degli avversari Altairiani che infestano il Giravàgo (nota, nel loro caso, come la Transizione Ombra). Varel, che aveva sempre operato in sordina, bistrattato da tutti gli altri Campioni del Giravàgo, improvvisamente, e ad insaputa di molti, diventa il più efficace tra loro, capace di operare azioni di sabotaggio cruciali più dei compagni di viaggio stessi. Varel, però, da un contributo temporalmente limitato e circoscritto, ristretto alle Tarlune e Lunole dell'Arca Slavonica, mentre in seguito la trama, e la guerra, si allargano in maniera maestosa, acquisendo anche tutt'altro spessore temporale. Non è, quindi, il protagonista assoluto della sua intera trama. Gioca una parte cruciale in uno snodo cruciale, evitando la catastrofe, ma poi a chiudere il finale sarà l'intera compagnia (e non solo) sotto la guida mirabile della Principessa Siglÿnde.
Dopo alcune discussioni, sostanzialmente improduttive, e l'impossibilità di ottenere una votazione valida a causa dell'indecisione generalizzata, emerge una verità che la rende inutile : né Varel Kaijnark né G.E.G. stanno sullo stesso piano di T.G.B. (e nemmeno di Tar, tra l'altro).
Tar dunque, ripescato, balza al secondo posto e Thomas Gordon Brian (del Clan McIntyre), unitamente alla sua figura "Specchio" (Mastro Craigh Zàndor McMiràndorff, che però afferisce soltanto al sequel : il Contrattacco Interrogativo), emergono infine come la "singola" figura maschile (pur se non esattamente singolare, facendo parte di una coppia 'omologa') più dirompente dell'intera PluriLogia, un game–changer assoluto della propria trama. Anzi, di entrambe. T.G.B. svetta alla fine come la carta più possente della Saga.

Arielle Heulengale ('Vixykatt').
(*Editor di bozze : Vì*).